

Play
mania

UNCHARTEDTM 4

El Desemlace del Ladrón

Guía Paso a paso • Localización de todos los coleccionables

CONTROLES:

Izquierda / Derecha:

Seleccionar arma

Abajo:

Buscar compañero / vehículo

Stick izquierdo:

Mover al personaje

Stick derecho:

Mover la cámara

L1: Usar la cuerda

L2: Apuntar / Frenar

L3: Marcar enemigo

R1: Granada

R2: Disparar / Acelerar

R3: Zoom (con mira)

■: Atacar Cuerpo a cuerpo

▲: Recargar / bloquear ataque

●: Rodar / Esquivar / Cubrirse

✕: Saltar / Trepas / Cambio de hombro

Options: Menú de pausa

Select: Diario

LA GUÍA PASO A PASO

PRÓLOGO

La historia comenzará con una trepidante persecución mientras conduces una lancha ❶.



Navega por el océano mientras vas golpeando las lanchas enemigas que te persiguen para destruirlas. Según vayas avanzando tendrás que

usar tu arma para acabar con algunas lanchas y enemigos e incluso sortear una peligrosa zona con rocas antes de que comience la escena con la que finalizará el prólogo.

CAPÍTULO 1

LA LLAMADA DE LA AVENTURA

Espera a que acabe la escena de introducción para tomar el control de Nathan. Ahora toca familiarizarse con los controles plataformeros. Sal por la ventana y avanza por el lado derecho del tejado, al girar la esquina sube por el sistema de ventilación y escala por la pared hasta saltar por encima.

Al colgarte del otro lado avanza lo suficiente como para superar el primer lado del tejado y déjate caer por otro lado, al poco de avanzar verás unas ventanas abiertas por las que debes entrar.

Abre la puerta de la clínica para salir al pasillo, avanza



por el lado izquierdo y cúbrete antes de que te descubran ❶. Espera a que la mujer vaya hacia la sala de la izquierda, entra en la sala de la derecha y échale un vistazo a tu **expediente** que verás en el escritorio. Vuel-

ve al hall y entra en la otra sala, cúbrete en los muebles y avanza cuando la mujer no esté mirando para salir por la ventana.

Avanza por la zona y escala la siguiente fachada has-

ta la azotea. Desciende y examina la **linterna** que ves en el suelo para tener una escena. El resto del nivel se basará en seguir a tu compañero por los tejados hasta tener otra escena en la calle.

CAPÍTULO 2

UN LUGAR INFERNAL

Este capítulo comenzará con una pelea. Céntrate en pulsar ■ para pegar y el ▲ para protegerte o zafarte de los agarres de tu contrincante. La pelea terminará con un QTE en el que tienes que presionar los botones que ves en pantalla.

Una vez que acabe la siguiente escena sigue al hombre que tienes delante hasta disfrutar de una escena en el exterior. Sólo tienes un posible camino a seguir y si intentas apartarte del camino te lo impedirán, por lo tanto no tiene pérdida.

Cuando acabe la siguiente escena baja por la montaña y deslízate por la rampa hacia la izquierda para llegar a una zona más amplia, tras escalar un par de paredes. En esta zona verás un pozo por el que debes descender para encontrar el **Tesoro Colgante de gato panameño**, al recogerlo conseguirás el Trofeo Primer tesoro ❶. Vuelve al exterior y examina la mesa de trabajo que ves al fondo pa-

ra conseguir una **cuerda**, mueve la caja de madera junto a la pared de la derecha para escalar por ella. »



» **Pulsa L3 para fijar la vista en lo alto de la torre**, pulsa L1 para usar la cuerda en la madera y cruza al otro lado. Avanza por la montaña haciendo uso una vez más de la cuerda y escala por la pared hasta llegar a tierra firme. Deslízate por la ladera y prepárate para usar la cuerda en la siguiente madera en cuanto aparezca el aviso, balancéate y pulsa el botón de salto para agarrarte al saliente que ves en la pared. Escala por la pared y sube por la torre para saltar hasta la fachada de la siguiente torre.

Escala hacia por la fachada siempre a la izquierda para entrar por la única ventana que está abierta. Una vez dentro baja la escalera de madera que ves a tu derecha y cerca de una columna verás el **Tesoro Cuchillo plegable navajo** ②. Cuando lo hayas cogido, vuelve a subir y usa la cuerda para arrancar las tablas que bloquean la ventana. Salta a la ventana y escala por la torre hasta llegar a una celda.

Aquí encontrarás el primer puzle del juego. Para completarlo debes examinar el símbolo que ves a la derecha de la puerta e inspeccionar el papel que llevas en el inventario para descubrir un media parte de un símbolo. Dale la vuelta para ver la otra mitad antes de poder plegar el papel para conseguir el símbolo entero. Ahora debes buscar la piedra que tiene el **símbolo romano XII** ③ y examinarla para encontrar una cruz. Dale la vuelta para ver el texto que tiene por detrás antes de salir de la celda.

Usa la cuerda en la siguiente madera, balancéate para sortear la caída y cruza por las vigas de madera hasta llegar al final. Salta a la rampa de más al fondo y prepárate para saltar a los salientes de madera que ves al fondo, escala por ellos y sal por la puerta.

Toma carrerilla y salta a la madera que ves en la siguiente montaña. Al bajar por la siguiente rampa ve por el tramo

del lado izquierdo y prepárate para usar la cuerda para llegar a la siguiente montaña. Escala por la torre hasta llegar al tejado de la estructura donde comenzaste esta zona y desciende por el agujero del techo.

Tras un par de escenas y de regreso a la cárcel te enfrentarás a una pelea en la lavandería. En la pelea intervienen bastantes enemigos, prepárate para más de un QTE y lucha junto a tus compañeros para acabar con los malos rápidamente.

La siguiente escena acabará con una huida. Sigue a tus compañeros hasta un callejón sin salida y acércate a la escalera metálica para hacerla bajar y poder avanzar por allí. En el siguiente patio tendrás que enfrentarte a otra pelea más y luego debes empujar un carro junto a tu compañero para despejar una alcantarilla. Desde este punto se acabaron las complicaciones y ya sólo debes seguir a tus compañeros hasta completar el capítulo.



CAPÍTULO 3

EL TRABAJO EN MALASIA

Al comenzar la misión pulsa **×** para ascender un poco y mira a la derecha en busca del tronco de un árbol sobre unas rocas. Nada hacia allí y bajo el tronco verás el **Tesoro Candado antiguo ①**. Avanza hasta ver una gran roca en la izquierda. Entra por cualquiera de sus túneles para encontrar el **Tesoro Baga-tela de tiburón de Chiriquí ②**.

Sal de la cueva y avanza por el desfiladero, registra la chapa que ves en el suelo y deja que la corriente te arrastre. Según llegas a la zona ve todo recto hasta el final para encontrar una pequeña caja de madera, desde ella ve hacia la derecha pegado a la montaña para ver el **Tesoro Reloj de bolsillo antiguo** sobre una roca **③**.

Examina el contenedor que encontrarás, primero la zona central, luego el agujero de uno de sus laterales, después el eje y finalmente abre el contenedor. Examina el cargamento para averiguar que faltan dos cajas. La primera está en el fondo de la zona y podrás ver la segunda dentro del camión.

Después de intentar coger la segunda caja tu grupo tomará la decisión de usar la grúa para levantar el cargamento. Para conseguirlo debes coger uno de los ganchos, dar una vuelta alrededor del eje y enganchar la sujeción. Cuando hayas completado esta operación con los dos ejes levantarán el camión y podrás coger la caja del fondo para juntarla con el resto del

cargamento. Finalmente sal del camión y examina al grúa para volver a la superficie.

Cuando el cargamento llegue al barco habla con el operario para bajar. Ve hacia la derecha y habla con un operario de los que están descargando el cargamento para conseguir la **Conversación opcional 1 ④**.

Sube las escaleras centrales y habla con el operario de la izquierda para conseguir la **Conversación opcional 2**. Además, en la estantería de la derecha encontrarás el **Tesoro Ficha de arcade antigua ⑤**. Habla con el operario que lleva un traje rojo y que encontrarás en el otro extremo del barco para ir a examinar el cargamento juntos.



CAPÍTULO 4

UNA VIDA NORMAL

Empieza el capítulo dándole la vuelta al papel y vuelve a darle la vuelta para que Nathan lo guarde en un cajón del escritorio. En la zona donde comienza la misión podrás inspeccionar algunos de los tesoros más emblemáticos de las anteriores aventuras de Nathan. El último objeto que debes examinar es la pistola de juguete que ves en la pistolera del fondo, al cogerla se iniciará una especie de minijuego en el que debes usar la pistola para disparar a las cuatro

dianas que ves colgadas del techo **1**. A los pocos segundos Elena te pedirá que bajes.

Inspecciona la casa en busca de más recuerdos y cuando quieras ve al salón. Habla con Elena y ve hacia la cocina para servir la comida en la mesa junto al sofá. Durante la cena Elena te hará una pregunta y la respuesta que elijas no tiene ninguna diferencia. Según transcurre la escena Elena retará a Nathan a superar su pun-

tuación en el videojuego de la televisión **2**. Recoge todas las manzanas que ves por el camino e intenta no morir para conseguir una puntuación mayor que la de Elena.

Durante la siguiente escena tendrás una conversación en la que tendrás que elegir una respuesta, que de nuevo no tiene relevancia, da igual la respuesta que elijas. Este capítulo finalizará durante el transcurso de esta conversación.



CAPÍTULO 5

HÉCTOR ALCÁZAR

Sal de la celda y sigue a Héctor Alcázar por la prisión. Cuando se inicie el motín tendrás que ir avanzando por diferentes áreas de la prisión acabando con los guardias que aparezcan **1**.

Todos los guardias con los que acabes soltarán armas y

munición, por lo que ir avanzando no será un problema. La zona de la lavandería será la más peligrosa porque cuando uno de los secuaces de Héctor coloque la bomba en la puerta de salida serás emboscado por una oleada de enemigos. Sigue a Héctor Alcázar hasta

saltar el muro de la cárcel y comenzará la escena con la que terminará el capítulo.



CAPÍTULO 6

QUIEN FUE LADRÓN...

Avanza por la montaña siguiendo a tu hermano. Justo cuando veas un puente de piedra ve hacia el lado izquierdo de la montaña para encontrar el **Tesoro Contenedor de agua mogol**. Ve hacia el puente y usa la cuerda para colgarte de la viga, balancéate hacia los salientes de las rocas de la izquierda y salta cuando Nathan alargue el brazo. Sigue por los siguientes salientes hasta ver una escena con unos guardias.

Al llegar a la zona ve al fondo de la derecha y mira en el quicio de la ventana para encontrar el **Tesoro Copa de latón y nefrita**. Vuelve con tu hermano, espera a que haga mención a los buenos momentos y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 1 1**. Entra en la casa del fondo, baja las escaleras y usa la cuerda en la viga del techo para descender por la ventana y balancéate hasta la siguiente montaña.

Avanza despacio por la montaña, espera a que tu hermano te pregunte si sacaste fotos de tus tesoros y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 2**. Sube por la roca de la izquierda, cruza el arco de piedras y balancéate para llegar a la siguiente pared. Desde aquí ve hacia la izquierda y hacia arriba para llegar a una terraza.

Tras la escena vuelve a entrar en el cuarto y coge del escritorio el **Tesoro Broche de capa vikinga**. Vuelve al pasillo, sal al balcón de la derecha y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 3**. A la derecha del balcón verás el **Tesoro Cuerno de madreperla**.

Vuelve al pasillo y sigue a tus compañeros hasta la escena con un camarero. Síguelo y pulsa L2 para fijar la vista en su bolsillo trasero. Mantén la vista hasta que se rellene el círculo y pulsa ▲ para robar la llave.

La siguiente escena acabará con la llegada a la bodega de la mansión. Según apareces, ve por el pasillo de la izquierda y detrás de la última caja de comida encontrarás el **Tesoro Cuenco de bronce persa 2**. Sigue a tu compañero por los siguientes pasillos. Si quieres, puedes mirar por el cristal de la pared para ver a algunos guardias. Al bajar la siguiente escalera mira en el hueco de la escalera para encontrar el **Tesoro Bacán de barbero de latón** y pasa a la siguiente bodega.

Ve hacia la derecha según llegas y empuja el gran barril rojo para pasar continuar. Abre la puerta del fondo para llegar a otra bodega. En la parte central verás otro barril del que debes tirar para avanzar y otro barril para despejar el camino. En la última sala tendrás que tirar de otro barril para poder entrar en los conductos. Avanza hasta salir al exterior. »





» **Ve hacia la derecha para hablar con tu hermano**, rodea la zona por el lado izquierdo, sube por la escalera de mano y escala por la tubería y la fachada. Al doblar la esquina del edificio salta al tejado que tienes justo debajo para encontrar el **Tesoro Jarrón sirio**. Vuelve junto a tu hermano e impúlsale para hacer bajar la escalera de mano por la que debes subir.

Antes de saltar sobre la barandilla para seguir a tu hermano ve a la izquierda y escala por la pared de los azulejos con una cruz para llegar al tejado. Desde aquí mira hacia abajo a la derecha para ver un balcón

al que tendrás que saltar para coger el **Tesoro Candelabro persa** 3. Salta al patio inferior y acércate a la escalera de mano para ser impulsado por tu hermano. Saltará otra escena.

Rodea el patio hacia la izquierda, sube por la última fachada para llegar a los tejados centrales y cruza hasta el tejado del fondo para subir por otra fachada. Al llegar arriba salta a las barras de hierro y balancéate para llegar hasta la siguiente pared y ver una escena.

Salta a la barra de hierro que tienes delante y balancéate para saltar abajo. Cuélgate del



borde y ve hacia la derecha para subir por la columna. Salta a la columna donde está la última barra de la que te colgaste y sube para encontrar el **Tesoro Daga mogola** 4.

Vuelve abajo y escala por la columna. Cruza por las siguientes barras y sube por la fachada para llegar a la sala del generador de electricidad. Examina la puerta para ver una escena. Examina las cajas de herramientas que ves hasta que de forma aleatoria encuentres una tubería que usarás para abrir la puerta. Desactiva el generador. La siguiente escena dará fin a este capítulo.

CAPÍTULO 7

LUCE'S FUERA

Avanza recto y sube por las escaleras de la derecha para llegar a los tejados. Al saltar al saliente verás un tutorial sobre la visibilidad de los enemigos. ve a la derecha y agarra al enemigo para hacerlo caer. Sigue has-

ta una torre y salta al edificio de la izquierda cuando el guardia del balcón no esté mirando.

Sal por el balcón del otro extremo, ve a la izquierda y cruza por otro tejado. Tendrás que

quedarte agachado entre la hierba y esperar a que se acerquen los enemigos para eliminarlos sigilosamente. Sube por las escaleras del fondo y por las siguientes fachadas y tejados hasta entrar por la ventana.

Al salir por la puerta de la habitación recibirás una inesperada visita que acabará con una pelea ❶. Por mucho que te esfuerces recibirás una paliza, las conversaciones que elijas no tienen importancia y al final tendrás que pulsar ■ antes de ser arrojado por la ventana.

Avanza por los hierros y el siguiente tejado hasta ver una escena. Usa la pistola para acabar con los enemigos y ve a ese punto para acabar con otra oleada. Cruza al siguiente tejado y agáchate en las plantas hasta que lleguen dos guardias.

Entra por la ventana del siguiente edificio. Sal por una ventana del fondo y sube al tejado para tener una posición ventajosa contra los siguientes enemigos. Avanza hasta la siguiente zona con plantas, empuja el carro de madera hacia la parte central para subir al edificio de la izquierda y luego salta al cable del siguiente tejado para reunirte con tu hermano.

Nada más llegar a la sala, cúbrete en la primera vitrina y acaba con los enemigos. La siguiente oleada llegará por la derecha, así que procura no



estar allí cuando aparezcan. Avanza por la puerta por la que llegaron los enemigos y baja por las escaleras hasta otro patio. Controla la zona antes de avanzar o te verás rodeado. Al final del patio aparecerá un vehículo en el que debes subir para huir. Puedes intentar subirte al coche sin acabar con los enemigos que aparecen en la terraza de arriba a la derecha.

CAPÍTULO 8

LA TUMBA DE HENRY AVERY

Salta de la roca en la que comienza el capítulo y desciende de la montaña hacia la derecha para llegar hasta una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Jabalí de bronce**.

Vuelve a subir por la montaña y avanza por la zona central hasta ver un muro de rocas. Desde aquí sigue subiendo por la montaña hasta llegar a un camino sin salida en el que encontrarás el **Tesoro Jarro de barro y plata**.

Baja por la montaña hasta la zona de las rampas y cru-

za por ellas hacia la derecha. En la rama del tronco de un árbol podrás atar la cuerda para bajar haciendo rappel hasta un campamento en el que tendrás una escena.

Acaba con los enemigos que aparecen durante la escena y sigue avanzando por la montaña hasta unas ruinas. Antes de nada ve hacia el precipicio según bajas por la montaña y ve hasta el fondo del lado derecho para encontrar el **Tesoro Kaskul** de madera labrada, cerca de unas cajas de madera cubiertas por una tela azul. ❶

Vuelve a las ruinas y examina la caja de madera que ves sobre unas cajas cubiertas por una tela verde para conseguir **dinamita** y lánzala a la puerta de madera del fondo para despejar el camino. Coge otra dinamita y úsala para romper la puerta de madera de las ruinas centrales y poder mover el cargamento de color amarillo »





» hasta dentro de la primera estructura para poder avanzar. Ten en cuenta que cuando comiences a mover el cargamento llegarán enemigos a la zona. Después usa el cargamento para llegar a lo alto de la estructura de piedras

Según avanzas hacia la derecha mira en la pared de la izquierda para algunas cajas de madera que bloquean la entrada de una cueva, destrúyelas usando la dinamita y entra en la cueva para encontrar el **Tesoro Botella de nuez labrada**. Sal de la cueva y tras una larga zona de escalada te encontrarás con un grupo de enemigos.

Espera a que el grupo que patrulla la zona se divida y cae encima del que se queda más cerca. Avanza con sigilo por las plantas y noquea al enemigo de la derecha para que tu hermano acabe con el otro. La siguiente zona está protegida por un gran número de enemigos, de ti depende intentar acabar con ellos con sigilo o

con un emocionante tiroteo. Si prefieres la segunda opción ve al fondo del lado derecho de la zona según llegas para encontrar un **rifle francotirador** que te ayudará a acabar con ellos.

Sigue el camino por la montaña hasta acabar con otro grupo de tres enemigos. Ve hasta el final y luego hacia la rampa. Tienes que dirigir la caída hacia la columna para saltar a ella y poder subir hasta la parte más alta de la rampa y cruzar al otro lado. Cruza la siguiente zona para encontrar varias estructuras de piedras. Llegarás a un punto en el que verás una madera en la que puedes balancearte para seguir el camino. Según llegas al otro lado cuélgate del lado derecho para ver una especie de cueva en la montaña en la que encontrarás el **Tesoro Tintero de viaje con sello ②**.

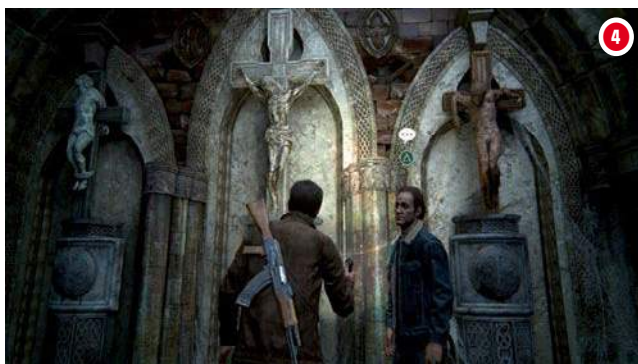
Vuelve a subir y cruza la siguiente rampa para llegar a unas ruinas, balancéate por las maderas hasta llegar a la fachada y ve hacia la izquierda para



deslizarte por la última rampa. Prepárate para usar la cuerda en la viga para cruzar al otro lado. Antes de examinar la puerta de madera, escala por la fachada de la izquierda para llegar hasta el **Tesoro Vanitas de marfil labrado**. Vuelve a bajar y abre la puerta con la ayuda de tu hermano.

Sube las escaleras hasta un cementerio y abre tu cuaderno para echar un vistazo a tus anotaciones. Examina la dos tumbas de la derecha. Ve hacia el otro lado del cementerio y examina los esqueletos de la fosa para conseguir la **Entrada del diario 1** y el **Trofeo Anota esto ③**. Ve hasta el otro extremo del cementerio. Cerca del precipicio encontrarás la tumba correcta. Examínala para descubrir un pasadizo secreto.

Baja el primer tramo de escaleras hasta la cripta, en la esquina del lado izquierdo encontrarás la **Nota del diario 1** y cuando la recojas conseguirás el **Trofeo Toma notas**.



Avanza por el túnel de la derecha hasta una zona más amplia. Ve por el primer pasillo de la izquierda para encontrar el **Tesoro Medio penique escocés** junto a una estatua. En la parte central de la cripta examina la estatua central para conseguir información y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 1** ④.

Para solucionar este puzzle rodea la zona y examina el candelero de la estatua central para que tu hermano lo encienda y aparezcan unas luces. Vuelve a las estatuas y examina la del medio. Mueve y gira las luces de tal manera que se enciendan los círculos azules de arriba y abajo del todo. Examina la estatua de la izquierda para iluminar el de más a la derecha y el central y, con la estatua de la derecha, los dos que faltan para completar el puzzle. Antes de examinar la puerta habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 2** y la **Entrada del diario 2**. Al examinar la puerta verás una escena.

Sal al exterior y prepárate para la llegada de varios enemigos desde las ruinas centrales. Tienes que acabar con todos para poder abrir la puerta y pasar a la siguiente zona. Sigue por la montaña hasta recibir una llamada por Walkie-Talkie. Más adelante tendrás que acabar con tres enemigos. En esta misma zona verás un túnel en el lado izquierdo que te lleva hasta una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Cuchillo plegable**.

Vuelve al camino principal y ve hacia la izquierda para ayudar a subir a tu hermano. Mientras él termina de preparar la madera en la que tendrás que usar la cuerda para subir, ve hacia la cueva que ves en el lado derecho de la montaña para encontrar el **Tesoro Caja con ave cantora de peltre**.

Vuelve atrás y escala por la pared para llegar junto a tu hermano. Vuelve a usar la cuerda y desciende por el otro lado de la montaña, desde este pun-



to tendrás que realizar un largo tramo de escalada hasta volver a tierra firme con la ayuda de tu hermano.

Antes de seguir avanzando baja por la pared por la que llego tu hermano para encontrar el **Tesoro Cajita de rapé de caparazón** ⑤. Vuelve a subir y habla con tu hermano antes de seguir por el desfiladero de la montaña hasta llegar a una zona con enemigos. Acaba con todos y avanza por la cueva del fondo hasta salir por el otro extremo. Desciende por la rampa, usa la cuerda para avanzar el siguiente tramo. En la siguiente cueva calcula bien tus movimientos para avanzar por las tablas de madera sin caerte.

Cuando llegues al otro lado sube la primera escalera de madera y, antes de subir por la siguiente, pasa por debajo y ve a la derecha para encontrar el **Tesoro Tijeras de sastre persas**. Desde este punto ya sólo debes seguir el camino principal hasta completar el capítulo.

CAPÍTULO 9

PARA QUIEN SE MUESTRA DIGNO

Nada más empezar el capítulo examina la jaula que ves a la derecha para conseguir la **Entrada del diario 1**. Avanza por el lado derecho y antes de cruzar el puente ve por el camino de la izquierda para llegar a una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Fusil de chispa montado en linterna**. Cruza por el puente y sigue el camino hasta quedar encerrado.

Para solucionar este puzle debes examinar el esqueleto de la izquierda para hacer que se mueva la rueda. Coge el cubo y llénalo en el agua de la izquierda antes de entregárselo a tu hermano para que lo coloque donde estaba y lograr que se quiten las piedras centrales. Ahora debes girar las ruedas en el siguiente orden, si lo haces correctamente el cubo quedará arriba y las cruces en sus luces correspondientes ❶:

3ª rueda: dos veces a la derecha.
4ª rueda: una vez a la izquierda.

3ª rueda: dos veces a izquierda.

1ª rueda: dos veces a la derecha.

2ª rueda: una vez a la derecha.

1ª rueda: una vez a la izquierda.

3ª rueda: una vez a la izquierda.

Examina el hueco de la pared para tener una escena. Al acabar conseguirás el **Trofeo Pruebas y tribulaciones**. Examina de nuevo el hueco de la pared para conseguir la **Entrada del diario 2**.

Avanza por el túnel y ve hacia la izquierda. Acércate al borde y espera a que se acerque tu hermano para hablar con él y conseguir la **Conversación opcional 1** ❷. Sigue el camino principal y antes de subir por la siguiente escalera cuélgate del borde derecho y ve hasta las maderas. Desde ellas podrás balancearte hasta un saliente en el que encontrarás el **Tesoro Colgante extraño**. Vuelve al camino principal y avanza hasta usar una cuerda para bajar.

Nada más llegar ve hacia la izquierda, cuélgate del borde y desciende por la pared para encontrar el **Tesoro Caja de enamorado** ❸. Vuelve a subir y sube por la piedra central, impulsa a tu hermano por la escalera para que haga caer una caja y síguelo hasta tener una escena en unas catacumbas.

Cuando acabe la escena sigue hacia la derecha y baja por la pared. En la siguiente zona entra en la tumba de la izquierda y pasa bajo la estatua para encontrar el **Tesoro Caja de peltre**. Usa la cuerda en la siguiente viga y desciende, salta a la pared de la derecha y entra en el hueco de la pared para encontrar una caja que debes empujar para subir por ella.



Ve hacia la derecha según subes hasta ver el puente de madera destruido de antes. Cuélgate del borde y desciende para encontrar el **Tesoro Reloj de calavera "Memento mori"**.

Vuelve a subir y sigue el camino hasta otro puente derruido, desde aquí mira hacia la derecha y lanza la cuerda en la caja del otro extremo para cruzar. Antes de hacer nada, pasa por encima de los objetos que ves a la derecha para encontrar el

Tesoro Macillo escocés. Empuja la caja hasta el fondo y usa la cuerda para balancearte hasta el otro extremo. Sigue hasta una cueva más grande.

Según llegas a la zona descendiendo por la izquierda y examina el esqueleto para conseguir la **Nota del diario 1**. Sigue hacia la derecha hasta subir al balancín. Espera en el punto medio para que suba tu hermano y salta a los salientes de

la pared. Sigue hacia la derecha usando la cuerda y escala a la parte más alta. Verás una caja que debes empujar hasta el balancín para que podáis pasar.

Sigue todo recto, descendiendo por la escalera y examina el hueco de la pared del fondo para tener una escena. En cuanto acabe la escena tendrás que realizar una huida cargada de acción hasta completar el capítulo.

CAPÍTULO 10

LAS DOCE TORRES

Al poco de avanzar con el jeep verás el **Túmulo de piedras 1** que debes destruir, ya sea disparando o golpeándolo con el jeep **1**. Avanza por la montaña hasta ver unas ruinas justo antes de pasar por un charco de barro, en estas ruinas encontrarás el **Tesoro Caja de tabaco sawasa**.

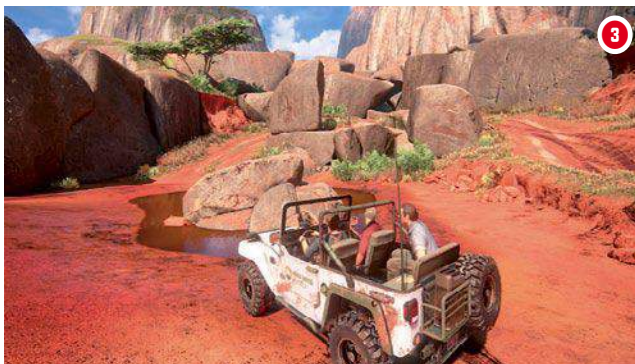
Sigue el camino principal hasta dar un salto. Según

avances por la carretera verás el **Túmulo de piedra 2** a la izquierda de la carretera.

Desde este túmulo verás al fondo a la izquierda una cascada: entra en la cueva que se oculta tras ella **2**. Tira de la caja que ves en la parte superior y llévala al otro extremo para subir y encontrar el **Tesoro Pistola de pedernal erosionada** y la **Nota del diario 1**.

Vuelve al camino principal y avanza hasta pasar por debajo de un puente de madera. Sigue todo recto por el río y mira hacia la derecha antes de llegar al final para poder ver el **Túmulo de piedras 3**. Ya sabes lo que hay que hacer. Ahora tienes que volver al camino principal y antes de llegar al puente de madera verás el **Túmulo de piedras 4** a la izquierda de la carretera. »





» **Al cruzar el puente** verás el **Túmulo de piedras 5** bajo un árbol. Sigue por la izquierda hasta cruzar a un río y verás el **Túmulo de piedras 6** en la misma roca por la que subes. Ve recto según bajas de la roca y sigue el rastro de huellas. Tras cruzar la roca que casi se desprende verás a tu derecha el **Túmulo de piedras 7**. Desde aquí sigue por la montaña hasta llegar a unas escaleras.

Baja del coche y sube por las escaleras. En el suelo del edificio verás un símbolo que debes examinar para conseguir la **Entrada del diario 1**. Sube por las maderas que ves en la pared para encontrar el **Tesoro Frascuito de marfil mogol** sobre una caja. Baja y examina el árbol que ves al final de la cuesta. Examina el cabrestante del jeep y átalalo al árbol para poder subir la cuesta. Sigue avanzando hasta realizar otro salto.

Al llegar a la siguiente zona ve hacia la derecha y a la izquierda en el cruce. Según ba-

jas por la montaña verás el **Túmulo de piedras 8** a la izquierda. En las ruinas justo al lado verás el **Tesoro Pergamino**. Sigue hacia la derecha hasta saltar a otra zona. Rodea el lago por la derecha para encontrar el **Túmulo de piedras 9**. Cerca verás la entrada a una cueva por la que debes entrar para encontrar el **Tesoro Ídolo de fertilidad antiguo**. ③

Ve hacia la estructura central y acaba con todos los enemigos. En una de las casas verás una **dinamita** que debes activar para hacer estallar la entrada de la planta baja de la estructura central ④. Entra y examina el círculo central para conseguir la **Entrada del diario 2**. Conduce sobre el puente de madera para que se destruya y usa el cabrestante para romper sus dos pilares y poder avanzar hasta realizar otro salto.

Avanza por el lado izquierdo de la zona hasta ver unas ruinas. En el quicio de la ventana de la planta de arriba encon-



trarás el **Tesoro Mapa celestial de bolsillo**. Según avances verás una gran roca en la derecha y junto a ella el **Túmulo de piedras 10**. Más adelante verás una escena antes de pasar a la siguiente zona.

Avanza recto para encontrar el Túmulo de piedras 11. Desde aquí ve a la izquierda para encontrar un edificio. Sitúa el jeep cerca de uno de los salientes para llegar y dispara a los barriles explosivos del tejado para romper las maderas. Dentro encontrarás el **Tesoro Botella de cerveza inglesa**. Vuelve al túmulo anterior y ve al fondo del lado derecho para ver un pozo ⑤, dentro encontrarás la **Nota del diario 2** y el **Tesoro Cilindro para cartas de peltre** si usas el cabrestante para romper una viga.

Vuelve al túmulo y sube a la cumbre de la montaña de más a la izquierda de la zona. Arriba está el **Túmulo de piedras 12** y dentro de la casa derruida el **Tesoro Caja mogola**.

Vuelve al túmulo y ve a la zona más a la derecha del mapa rodeando la montaña o pasando por el túnel. Acaba con todos los enemigos que patrullan la zona y destruye los barriles explosivos de la zona central para entrar en un túnel en el que verás el **Tesoro Bandolera de mosquete inglesa**.

Vuelve a la zona central de la montaña. Encima de una de las rocas verás el **Túmulo de piedras 13 6**. Sigue hacia el fondo del lado izquierdo para llegar a otra zona con ruinas. Acaba con todos los enemigos y activa la dinamita de la parte central para abrir un camino en el que encontrarás el **Tesoro Lata de té antigua**.

Ahora ve hacia la cumbre de la montaña más alta del lado derecho. Antes de dar el salto que te impide volver atrás verás el **Túmulo de piedras 14** a la izquierda del camino. Avanza por la cumbre hasta ver una alta estructura en el lado derecho y examínala para conseguir la **Entrada del diario 3**. En esta misma zona podrás hablar con Sully para conseguir

la **Conversación opcional 1** y con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 2 7**. Escala la estructura para encontrar el **Tesoro Moneda de dos peniques escocesa** y en la cumbre pulsa L3 para ver la siguiente torre. Antes de ir hacia ella debes romper el **Túmulo de piedras 15**.

Vuelve al jeep y avanza por el camino hasta la siguiente zona. Ve hacia la torre y examina el suelo de la primera planta para conseguir la **Entrada del diario 4**. Sube a lo más alto de la torre y examina la caja para hacer que caiga. Empuja la caja hasta la zona central para subir hasta la rueda que debes girar para que baje el puente levadizo. Cuando lo hagas llegarán varios camiones con enemigos. elimínalos, cruza el puente con el coche y avanza hasta la siguiente zona.

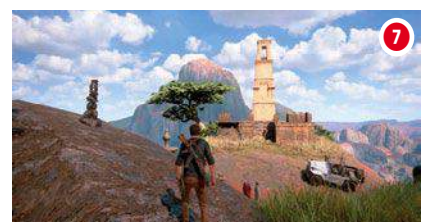
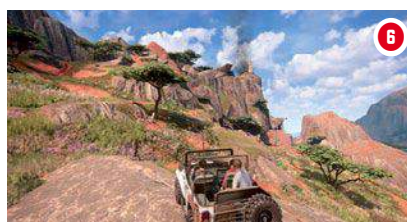
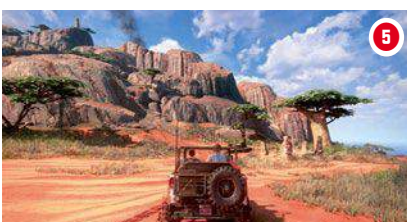
Sigue el camino principal por la montaña. En el desfiladero verás el **Túmulo de piedras 16**, al destruirlo conseguirás el **Trofeo Gamberro tumulario**. Más adelante tendrás que usar el cabrestante para subir el jeep

por la cuesta. Cruza el puente ve hacia la estructura que ves al fondo para tener una escena.

Sube las escaleras centrales y ve al fondo del lado izquierdo. Sobre unas cajas de madera verás el **Tesoro Cajita de rapé escocesa**. Vuelve atrás y pide ayuda a Sam para abrir la puerta de la estructura de la izquierda. Baja la escalera y mueve la estantería del fondo para encontrar una pared falsa. Coge uno de los bidones explosivos que ve para abrir camino y avanza hasta llegar a otra zona.

Nada más entrar en la sala ve hacia la izquierda y mira detrás de las cajas para encontrar el **Tesoro Pichel de latón y marfil**, vuelve a la entrada y rompe las cajas más próximas para encontrar el **Tesoro Pistoleta de bolsillo**.

Desciende por la escalera central y sigue a tu hermano hasta tener una escena, durante ella serás emboscado por varias oleadas de enemigos y finalmente debes volver a hablar con tu hermano para completar el capítulo.



CAPÍTULO 11

OCULTO A SIMPLE VISTA

Baja por las escaleras hasta la zona del mercadillo. Según baje, avanza por el callejón de la izquierda para encontrar el **Tesoro Taza de arcilla**. Vuelve a la zona del mercado y ve por el lado derecho hasta llegar a un puesto en el que venden una brújula. Habla un par de veces con el dependiente hasta conseguir el **Tesoro Brújula «antigua» 1**.

Avanza por la zona del mercado y al bajar una pequeña escalera examina el lémur que verás a tu izquierda. Cuando acabe la escena avanza un poco más para hacer que te siga y después habla con Sullivan para conseguir la **Conversación opcional 1 2**. Sigue a tu compañero hasta el siguiente mercado.

Intenta abrir la puerta de la iglesia que ves al fondo y ve hacia el callejón de la derecha. Cuélgate del borde y avan-

za por las siguientes columnas hasta entrar en la iglesia. Nada más entrar, ve hacia el lado opuesto de la zona para encontrar el **Tesoro Cuenco de nefrita y jade** junto a una estatua. Avanza por el pasillo para llegar a la siguiente zona de la iglesia.

Examina el altar central para tener una escena. Para completar este puzle primero debes escalar por la escalera de madera. Salta al contrapeso derecho de la parte central y ve al otro lado de la zona. Espera a que termine de colocar de nuevo los contrapesos y salta al de la derecha. Espera unos segundos a que el de la izquierda casi se eleve del todo y sube por él hasta unas maderas. Desde aquí debes ir subiendo por los engranajes hasta la zona de las campanas. Primero debes activar la del Escorpio, después la de Sagitario, la tercera la de Leo y finalmente la de Tauro.

Sube por la escalera que se desprende, cruza al otro lado usando la cuerda y cuélgate de la palanca para detener el mecanismo de la torre. Suelta la palanca y cruza por el mecanismo antes de que se active de nuevo. Sube al engranaje que ves en la pared para mover la aguja hasta el tres romano y sal al exterior.

Desde este punto tendrás que ir escalando hasta llegar a la parte de la campana. Antes de hacer nada, sube por la fachada del exterior para llegar a los balcones superiores y en uno de ellos encontrarás el **Tesoro Daga con mango de marfil 3**. Vuelve a bajar y examina el mecanismo de la campana para tener una escena.

Salta al péndulo de la campana y prepárate para una aparatosa caída. Antes de bajar por las escaleras centrales rodea la zona y busca entre los escom-





bros para encontrar el **Tesoro Globo de bronce calentador de manos**.

Baja por las escaleras y avanza por la zona hasta llegar a una sala en la que tendrás una escena. Para completar este puzle primero debes seleccionar la pieza de la calavera y pulsar L1 y luego la de la espada y pulsar R1. Pero vayamos por partes...

Abandona el puzle de momento y ve hacia la sala de la izquierda. Pulsa L2 y fija la mirada en el cuadro de color rojo que ves en cada cuadro para que Nathan anote los símbolos de cada uno de ellos. Ve al puzle, selecciona la primera pieza y pulsa L1, la segunda y la tercera debes moverlas pulsando R1. Así harás que el puzle cambie.

Para completar el siguiente paso primero debes hacer una foto a los tres nuevos símbolos que aparecen en el puzle. Ve hacia la sala de la derecha y re-

píte el paso de anotar los símbolos de los cuadros rojos. Ve al puzle, selecciona la primera pieza y pulsa R1, en la segunda pieza pulsa L1 y en la tercera pieza pulsa dos veces L1. Así harás que el puzle cambie.

De nuevo saca una foto a los dibujos, pasa al siguiente pasillo y fotografía los cuadros rojos. Ve al puzle, selecciona la primera pieza y pulsa dos veces L1, en la segunda pieza pulsa L1, en la tercera pieza pulsa dos veces L1 y en la cuarta pieza pulsa R1. Cuando termine de recolocarse el aparato, tienes que realizar una foto a cada uno de sus círculos de su superficie para que se active una nueva escena.

Una vez que acabe la escena sal de la iglesia y vuelve al primer mercado del capítulo. En el otro extremo de la zona aparecerá un vehículo blindado enemigo. Sí, tiene mala pinta. Para sortear esta zona debes ir avanzando y moverte de un lado a otro del mercado para que el



blindado cambie de posición. Sigue así hasta que llegues al hotel del fondo a la derecha. Cuando el blindado atraviese la pared, vuelve a ir hacia la izquierda para que salga del hotel y vuelve a entrar para salir por la pared del fondo. En el callejón, sube por la escalera de mano y móntate en el jeep para emprender la huida.

En esta primera parte de la huida tendrás que ir bajando por la colina en la que está situada la ciudad mientras esquivas las balas del blindado **4**. Tienes muchas rutas posibles, aunque Sullivan te irá indicando los mejores tramos a seguir. Si le haces caso, te irá bien.

Durante la huida asegúrate de ir cambiando de vehículo antes si ves que el tuyo comienza a echar humo. Esto significa que está a punto de estallar. En la parte final de la persecución asegúrate de no dejar de disparar al motor del vehículo que te persigue para evitar ser arrollado.

CAPÍTULO 12

EN EL MAR

Avanza todo recto según comienza el capítulo. Pasa la primera cala de arena y ve hacia la playa más grande de la izquierda ❶. Desembarca en su costa y ve hacia una cueva que verás a la derecha. Dentro encontrarás la **Nota del diario 1**. Sal de la cueva y ve hacia la derecha para ver una tumba que tiene una cruz de madera. Examina la cruz para conseguir la **Entrada del diario 1**. Vuelve a la lancha, rodea la isla por la izquierda y desembarca en la playa que ves en el lado opuesto. Según llegas a la playa, ve al fondo de la derecha para encontrar unos restos de madera, entre ellos verás el **Tesoro Pitillera con cierre de combinación**.

Vuelve a la lancha y navega hacia la izquierda hasta ver unas pequeñas islas y los restos de un barco. Desembarca en la isla y registra los restos para conseguir la **Nota del diario 2**. Ve hacia los restos del barco

y examina el mástil para conseguir la **Entrada del diario 2** ❷. Bucea dentro del barco para encontrar el **Tesoro Reloj de sol de bolsillo de latón** entre unos corales. Al volver a la lancha conseguirás el **Trofeo El regreso de Marco Polo**.

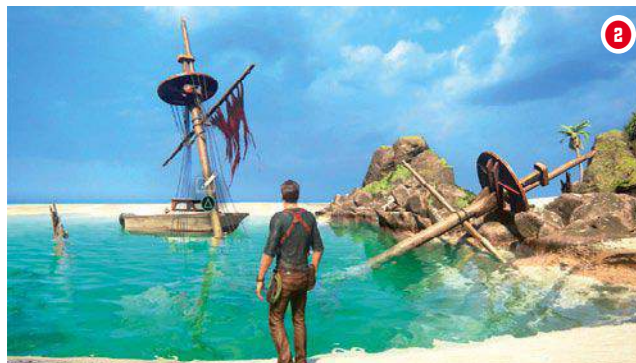
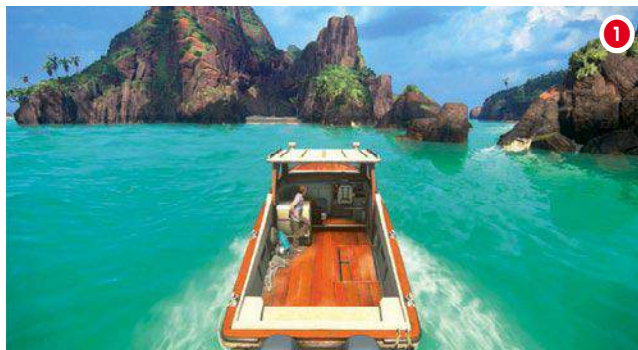
Vuelve a la primera de las playas que exploraste. Desde aquí ve hacia la derecha hasta ver una torre en otra isla y recibir el aviso de Sam. Desembarca en la isla y ve hacia la torre subiendo por las escaleras. Examina el suelo para ver una escena y sigue avanzando hasta la torre. Sube a lo más alto y examina el símbolo de la pared.

Baja de la torre y avanza recto. Un poco más adelante verás un esqueleto clavado en una madera. Examínalo para conseguir la **Entrada del diario 3** ❸. Sin moverte, date la vuelta y verás el **Tesoro Pichel de madera y plata** bajo una roca.

Sigue el camino hacia la izquierda para llegar a la playa y según llegas mira hacia la derecha para ver una cueva en la que encontrarás el **Tesoro Estuche de plata persa**.

Ahora vuelve a la lancha y ródeala para llegar a la zona que está detrás de la torre. Aquí encontrarás una pequeña zona de arena entre unas rocas ❹. Desembarca y avanza por el camino entre las rocas para encontrar el **Tesoro Colgante panameño**.

Ve hacia el norte de la torre y pasa por debajo de los arcos de piedra de la montaña, nada más pasarlos verás un saliente a la izquierda por el que debes subir para encontrar el **Tesoro Estuche de cuero persa**. Sigue rodeando la montaña según vas mirando hacia la izquierda para poder ver una entrada que lleva al interior de la montaña.





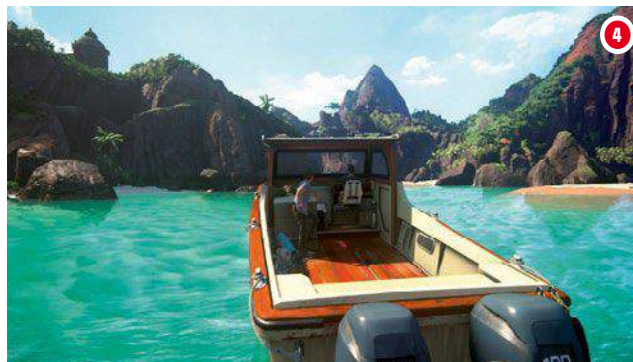
Escala por la roca central y usa la cuerda para llegar a la otra pared. Avanza hasta bajar la primera escalera y sigue por el túnel de la derecha para encontrar el **Tesoro Cuenco de bronce con boquilla deccani**. Ve hacia la entrada para descubrir que está cerrada y escala por la pared de la izquierda para encontrar un camino secundario.

Escala por la pared de la izquierda, cruza por el arco y ayuda a tu hermano a subir a lo alto de la roca. Cuando termine la escena, sube por las maderas, salta a la estructura de la izquierda y entra en la cueva para encontrar el **Tesoro Talla de elefante mogola**. Sigue el camino hasta reunirte de nuevo

con tu hermano. Sigue hasta el risco del fondo y habla con tu hermano para tener la **Conversación opcional 1** 5.

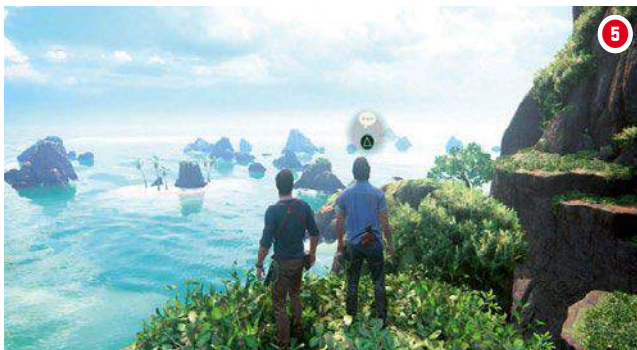
Escala por la siguiente montaña, entra en la torre y registra las cajas de la izquierda para encontrar el **Tesoro Casco otomano**. Sube por la torre y cruza al otro lado con la cuerda. Mucho cuidado con no caer por la cuesta, porque primero tendrás que ir hacia la izquierda por el saliente para encontrar el **Tesoro Jarrón de bronce deccani**.

Desciende por la rampa, sigue el camino de la izquierda por el desfiladero y escala por la pared de la izquierda hasta llegar arriba. Desde aquí mira hacia la montaña del otro lado



del desfiladero y prepárate para usar la cuerda durante el salto para balancearte. Encontrarás el **Tesoro Extraña reliquia** 6. Vuelve al camino principal y antes de bajar por la rampa ve a la derecha y baja por las rocas. Mira hacia la estatua que tiene una lanza para encontrar la **Entrada del diario 4**.

Vuelve a subir, deslízate por la rampa y usa la cuerda para engancharse en la lanza de la estatua. Desde aquí salta a la lanza de la siguiente estatua y usa la cuerda. Antes de bajar por la cuerda debes balancearte para llegar al hueco en el que se encuentra la estatua y recoger el **Tesoro Ganso mítico jansa**. Vuelve a la cuerda y desciende a la parte inferior. »



» **Antes de seguir el camino principal** ve hasta la sala del fondo. Examina la maqueta central para conseguir la **Entrada del diario 5**. Examina la pequeña estatua de oro y el resto de representaciones que ves por las paredes. Entra en el agua y nada hasta la siguiente sala. Examina las cosas que ves por la mesa y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 2**. Rodea la zona por la derecha, entra en el agua y ve a la derecha para encontrar el **Tesoro Caja de caparazón de piqué** junto a las raíces de un árbol. Vuelve al camino principal, pisa la baldosa del pasillo y abre la puerta con la ayuda de tu hermano para llegar al siguiente puzle.

Examina la máquina central, mueve la bola hacia la derecha hasta colocarla en la zona de la estrella y pulsa ■ para dejar

la bola con la mitad izquierda de color negro y la otra de color blanco, Mueve la estructura hacia la izquierda y de nuevo haz girar la siguiente bola hasta que tenga el mismo símbolo que se ve en la sombra de la luz que entra por el techo de la zona. Con esto habrás solucionado la primera parte.

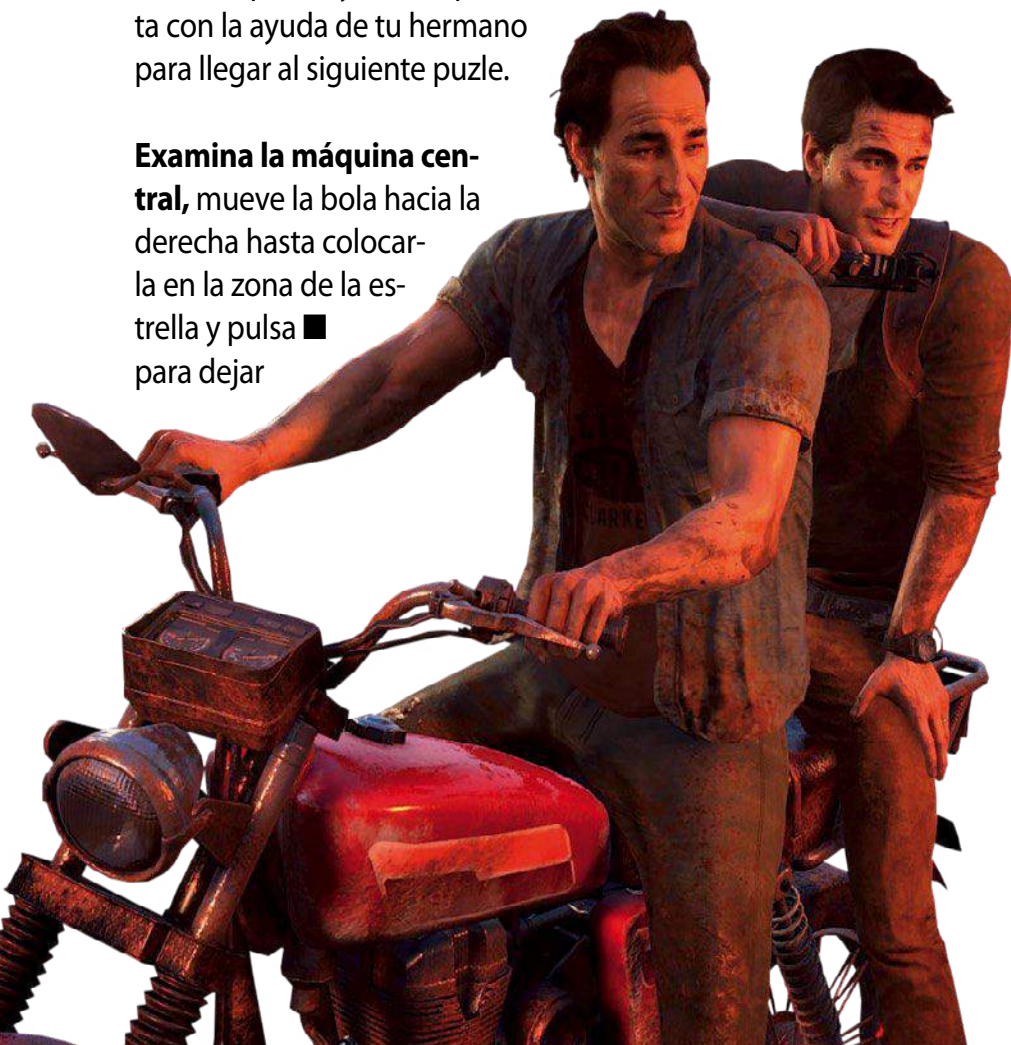
En el siguiente paso debes centrarte solo en la fila central de bolas, aunque la de más arriba también se está moviendo. Empieza por hacer girar la bola de que tiene tres rayas hasta dejarla en la posición que corresponde y luego lleva las bolas hacia la derecha

hasta ver una estrella en la que podrás mover solo la que tiene una línea sin mover la otra. Cuando coloques las dos bolas donde corresponde completará la segunda parte.

En el tercer puzle primero lleva las bolas hacia la izquierda para mover solo la flecha que tiene la punta en forma de flecha, según la vayas moviendo mueve la bola hacia la derecha para comprobar si los giros que hace según mueves la bola son los correctos para dejarla como corresponde. Busca la estrella en la que moverás solo la otra bola y de nuevo calcula los movimientos para que al moverse se quede como debe.

Al completar esta parte se abrirá un pasadizo y tendrás que examinar la palanca para subir por el ascensor. Cuando acabe la escena sube por la pared de la izquierda, escala por la pared de la otra montaña y usa la tirolina. Vuelve hasta la lancha y ve hasta la estatua de la escena anterior.

Primero acércate a ella y mírala de frente desde abajo para poder conseguir la **Entrada del diario 6**. Sube hasta la estatua y pide ayuda a tu hermano para alcanzar la parte superior, al hacerlo tendrás una escena y terminará el capítulo.



CAPÍTULO 13

VARADO

Avanza por encima de la palmera para tener una escena. Sigue por el camino de la derecha, pasa por el borde y al saltar examina la caja de suministros. Desde aquí sigue el camino por la montaña hasta tener una escena.

Sal de la cueva, avanza y, cuando hayas completado la primera zona de escalada, ve hacia el borde de la derecha, cuélgate y desciende un poco más hacia la derecha para ver el **Tesoro Anillo persa** en un saliente ❶. Vuelve arriba y sube por la montaña hasta usar una cuerda para cruzar al otro lado de la montaña. Un poco más adelante verás otra escena.

Examina el tronco y ata la cuerda. Balancéate y salta a la cueva que está a la izquierda de la catarata. Según avanzas mira hacia la izquierda para ver el **Tesoro Pichel de madera**. Avanza por el camino y salta

a la roca central, sube a lo más alto y salta al otro lado. Ve a la izquierda y examina la pared de la derecha para conseguir la **Entrada del diario 1**. Salta a la rampa y luego a los salientes de la derecha.

Según avanzas por la cueva ve hacia la izquierda para encontrar el **Tesoro Catalejo** junto a una caja y barriles ❷. Avanza hasta el exterior. Si miras arriba verás un esqueleto colgando: examínalo para conseguir la **Entrada del diario 2**. Registra el cadáver de la izquierda para conseguir la **Nota del diario 1**. Escala por la pared de la derecha, registra el esqueleto para conseguir una nueva herramienta y avanza hasta encontrarte con dos enemigos.

Como no tienes arma tendrás que esperar al momento oportuno para acabar con alguno y quitarle su arma. Desde este punto tendrás que avan-

zar por varias zonas acabando con los enemigos hasta usar la cuerda para llegar a otro lado de la montaña.

Avanza por el camino hasta subir por una roca. Examina el esqueleto para conseguir la **Nota del diario 2**. Entra en la cueva de la izquierda y sigue hasta el fondo para encontrar el **Tesoro Puñal ocultable**. Vuelve atrás y escala por la pared para tener una escena.

Sigue por la selva hasta caer en una casa. Cruza el tramo en el que tienes que ir agachado y cuando pases por el agujero de una pared ve a la derecha para dejarte caer a otra casa. Baja por la derecha y en el fondo encontrarás el **Tesoro Botella barbada francesa**. Vuelve atrás y sigue el camino hasta una zona más amplia. Ve al piso superior del lado izquierdo y empuja la caja por la que tendrás que subir para salir de la zona.



CAPÍTULO 14

CONMIGO EN EL PARAÍSO

Nada más empezar ve a la derecha y entra por el hueco de la pared. Al otro lado acércate al carro que ves al fondo para encontrar el **Tesoro Figura de pájaro tallada en cuerno 1**. Salta a la zona inferior y habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 1**.

Salta a la calle principal y entra en la taberna que ves en el lado izquierdo de la calle. Nada más entrar sube a la primera planta y ve hacia las sillas de la parte central para hablar con Sam y conseguir la **Conversación opcional 2 2**. Durante la conversación puedes elegir las respuestas que quieras.

Vuelve a la calle y entra en la herrería. Examina la espada que ves en la mesa de trabajo. Cuando acabe la escena habla con tu hermano para conseguir la **Conversación opcional 3**. Ve por el pasillo del fondo y sube a la planta de arriba, encima del escritorio del cuarto encontrarás la **Nota del diario 1**.

Sal de la herrería y entra en el establo. Examina el esqueleto del caballo para conseguir la **Entrada del diario 1**. Cuando Sam llegue a la zona central habla con él para conseguir la **Conversación opcional 4**.

Sal del establo por donde entraste y examina la lápida que ves a la izquierda para conseguir la **Entrada del diario 2**. Ve por la primera calle de la derecha, entra en la tienda de la izquierda y ve al pasillo trasero para encontrar el **Tesoro Jarrón mogol**. Sube al piso superior y examina la muñeca que ves junto a la cama.

Vuelve a la calle, baja la escalera y examina la estatua para conseguir la **Entrada del diario 3**. Espera a que tu hermano se coloque en la máquina de tortura y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 5** y la **Entrada del diario 4 3**. Entra en la prisión que tienes justo a la izquierda, ve a la parte trasera y en la celda del

medio encontrarás el **Tesoro Cuenco de piedra antigua**.

Vuelve a la calle y entra en la planta baja del edificio del fondo. Avanza por la ventana y luego por debajo de los escombros para llegar a unos túneles. Ve a la derecha en el cruce y examina el mapa del distrito comercial y la calavera en el otro lado antes de subir por la escalera de mano. Al subir al siguiente túnel ve a la derecha para encontrar el **Tesoro Botella de cobre pintado**. Vuelve y sigue hasta llegar a otra zona.

Acaba con los enemigos que veas, incluyendo a varios con armadura y escopeta. Usa la cuerda para cruzar la zona y salta hasta la planta inferior del siguiente edificio para encontrar la **Nota del diario 2** sobre una mesa. Pasa al siguiente pasillo y escala por la pared para encontrar el **Tesoro Botella de jade mogola** en el lado izquierdo. Salta por el agujero de la pared hasta la siguiente casa.





En esta zona encontrarás más enemigos. Cuando acabes con todos, ve al último edificio e impulsa a tu hermano. Sube por la torre hasta lo más alto y usa la cuerda para llegar al otro lado de la montaña. Salta a la siguiente zona y ve a la derecha para ver una viga de madera en la que debes usar la cuerda ④

para encontrar el **Tesoro Nava-ja plegable** sobre un escritorio. Vuelve y entra por la ventana del edificio del fondo. Usa la cuerda para cruzar al otro lado y ve a la izquierda para llegar a una sala en la que encontrarás el **Tesoro Jabalí de bronce grande**. Vuelve atrás, usa la cuerda y déjate caer por la rampa hasta llegar a otro edificio.

Espera a que acabe la conversación, sube por la escalera y ve hacia la derecha para encontrar el **Tesoro Jarrón recio**.

Vuelve abajo y sigue el único camino hasta un gran patio.

Tras la conversación ve a la izquierda. Sam examinará un esqueleto. Cuando acabe la conversación habla con él para conseguir la **Conversación opcional 6**. Ve a la esquina del fondo de la derecha para ver el **Tesoro Jarra mogola** junto a una columna. Entra en el edificio del fondo, pasa a la sala de las estatuas y activa la palanca de la izquierda antes de pedir ayuda a Sam para abrir la puerta.

CAPÍTULO 15

LOS LADRONES DE LIBERTALIA

Ve a la izquierda hasta ver un cuadro en el que pone ladrón. Bajo la estantería de la derecha encontrarás el **Tesoro Frasco esmeralda ①**. Avanza hasta ver una gran cabeza de mármol blanco en el suelo y examínala para conseguir la **Entrada del diario 1**. Ve al fondo del lado izquierdo y examina el esqueleto de la estantería y habla con Sam para conseguir la **Conversación opcional 1 ②**. Examina los cajones y armarios hasta encontrar la **Nota del diario 1**, la **Nota del diario 2** y la **Nota del diario 3**. Cuando pase un tiempo Sam te llamará y debes hablar con él para conseguir la **Conversación opcional 2**.

Tras la escena Sam tendrá una idea y debes ayudarlo a mover la estantería. Hará girar una rueda para bajar una lámpara. Súbete a la estantería para llegar a la lámpara con el cuerda y balanceáte para colgarte de la cadena. Avanza por la pared hasta salir al exterior. Sube por la fachada de la torre para entrar en ella. Sigue ascendiendo hasta la planta superior, impulsa a tu hermano y espera a que deje caer una caja para que puedas

subir. Al poco de comenzar el descenso, tocará huir...

Céntrate en seguir a Sam y llegarás a una torre en la que lucharás contra Nadine. Intenta golpearla antes de que te machaque contra un mueble, golpéala contra la pared para recibir otra tanta de golpes que te llevarán la fachada de la torre. Sube rápido, usa la cuerda para llegar a la planta superior y salta sobre Nadine...



CAPÍTULO 16

LOS HERMANOS DRAKE

Nada más comenzar, ve al fondo del lado derecho para encontrar una fuente. Encima de un banco que verás más a la izquierda encontrarás el **Tesoro Soldado de juguete**. Sigue a tu hermano hasta entrar en la buhardilla de la mansión. Examina las cajas que ves por la zona y el papel encima del escritorio. Vuelve junto a tu hermano y salta por la trampilla.

Entra en la siguiente habitación y examina la caja de la derecha para encontrar un diario. Avanza por el pasillo y examina el jarrón para tener una conversación con tu hermano, date la vuelta y cruza la puerta del fondo.

Según entras ve hacia la derecha y examina el papel del escritorio, espera a que venga Sam y habla con él para conseguir la **Conversación opcional 1** ❶. Vuelve al pasillo y abre la puerta del fondo.

Cuando acabe la escena sube por la escalera para encontrar el **Tesoro Hidroavión de juguete**. Baja las siguientes escaleras y abre la caja que ves en el suelo, abre las dos siguientes puertas para tener una escena.

En esta zona debes examinar el papel de la cocina, el libro de la mesa, la estatua y el globo terráqueo un par de veces. Pasa a la siguiente zona y examina la figura de la izquierda, la mesa central y el papel junto a la ventana. En la siguiente sala examina la estatua para cambiar el casco y la caja del fondo antes de pasar a un salón.

Nada más entrar examina la estatua de la izquierda. Rodea la escalera y atraviesa el pasillo del fondo. Examina la revista, el gong, la escafandra, los papeles y el libro para hablar con Sam y conseguir la **Conversación opcional 2** y otra vez para la **Conversación opcional 3** ❷.

Vuelve al salón y baja a la zona central y examina el papel de la mesita de la derecha, una caja bajo una ventana, otra estatua, un gramófono, la chimenea. Finalmente mueve la estantería para ver una escena. Escala por la estantería y salta a la barandilla que tienes atrás. Mira debajo del sofá para encontrar el **Tesoro Bola de nieve pirata**.

Vuelve y sigue por la pared hasta entrar en el conducto. Sigue el camino hasta llegar a otra habitación. Antes de abrir la puerta examina los medicamentos de la izquierda, la foto junto a la cama, la llave en la cómoda del fondo y una nota cerca de las ventanas. Sal de la habitación y abre la otra puerta del pasillo. Examina la caja bajo el escritorio para tener una escena.

Ya solo debes seguir a tu hermano para terminar el capítulo.



CAPÍTULO 17

PARA BIEN O PARA MAL

Sigue a Elena hasta tener una conversación cerca de una rampa. Luego, impúlsala para que baje la escalera de mano y sube. En el siguiente cruce habla con ella para conseguir la **Conversación opcional 1 ①**. Justo a la izquierda verás el **Tesoro Jarrón acampanado mogol** en el risco. Sigue a Elena y antes de pasar por debajo de un tronco habla de nuevo con ella para conseguir la **Conversación opcional 2**. Avanza por el lado derecho y sigue a Elena.

Según llegas a la zona ve a la izquierda e impulsa a Elena de nuevo para que baje otra escalera. Espera a que lance una caja en el lago. Usa la cuerda para llevarla junto a la roca central y sube por ella. Sigue hasta caer por una rampa y prepárate para usar la cuerda. Sube por la pared y luego en el ascensor cuando Elena lo haga bajar. Ve a la cueva de la izquierda y escala otro tramo más para reunirse con Elena. Cuando termine de hablar, vuelve a hablar con ella para conseguir la **Conver-**

sación opcional 3 y la **Conversación opcional 4**. Ve a la derecha para ver la rampa por la que antes caíste y salta a esa zona para encontrar el **Tesoro Caja con bisagras** mogola. Vuelve arriba y sigue por el sendero, escala por la pared y salta a la roca central. Desde aquí salta a la siguiente montaña.

Acaba con todos los enemigos tras la escena y sube al jeep que ves cerca de la torre. Conduce hasta el primer río y avanza a contracorriente hasta llegar al molino. Baja del jeep y mira hacia el molino para conseguir la **Entrada del diario 1 ②**. Usa el cabrestante del jeep para romper la viga de más a la izquierda y podrás subir por la estructura. Ve al balcón de la izquierda para encontrar el **Tesoro Cuenco de servir de jade** sobre una caja. Mueve la caja de la zona central para subir a la planta superior, sal por la ventana y rodea la fachada hasta la rueda del molino. Cuando Elena detenga el molino, cruza para reparar el ascensor.

Corre hacia el ascensor y prepárate para la llegada de varias oleadas de enemigos según vaya subiendo. Una vez arriba acaba con todos en la zona de los camiones y usa la cuerda para llegar al otro lado de la montaña. Sube por la pared y acaba con los dos últimos enemigos en la parte del ascensor. Salta a la zona del ascensor y rodea el borde hacia la derecha para encontrar el **Tesoro Cuenco de piedra antiguo**.

Sube al jeep y rodea la zona hasta los camiones. Sube por la rampa y avanza hasta cruzar un río y llegar a unas puertas de madera. Baja y sube a la roca central, desde aquí usa la cuerda para llegar al puente y haz girar la rueda para abrir la primera compuerta. Cruza por la compuerta y gira la otra rueda.

Al llegar a la siguiente zona ve hacia la derecha, coge toda la velocidad que puedas y salta por el puente. Sigue por el río y mira a la derecha para ver una escalera de mano. Sube por ella y entra en la casa que verás al fondo para encontrar la **Nota del diario 1**, sal por la ventana del fondo para encontrar el **Tesoro Quemador de incienso de peltre**.

»



» **Vuelve al jeep y sigue el río hasta el final.** Baja del jeep y examina el mecanismo del siguiente molino para encontrar el **Tesoro Cierre de combinación del siglo XVIII**. Examina el lado derecho del ascensor para introducir el jeep y tira de la palanca para que suba. Durante el trayecto de subida debes hablar con Elena dos veces para conseguir la **Conversación opcional 5** y la **Conversación opcional 6**. Sal del ascensor.

Sigue por el camino sin bajar del jeep. Durante la escena en el puente, prepárate para usar la cuerda... Luego, avanza por la orilla más cercana al río y antes de escalar por la roca mira al segmento del puente que queda en pie para conseguir la **Entrada del diario 2** ③.

Escala la roca y sigue a Elena por el sendero, sube por las rocas de la izquierda y avanza hasta ver la cueva. Salta al otro



lado del río y rodea la zona por el risco, antes de entrar por la cueva del fondo sube por la pared de la derecha para encontrar una bolsa con la **Nota del diario 2**. Vuelve a bajar, escala por la pared para entrar en la siguiente cueva y avanza.

CAPÍTULO 18

NUEVA DEVON

Avanza recto por el pantano y ve al fondo a la izquierda para encontrar el **Tesoro Jarrón relicio mogol**. Vuelve atrás y examina la puerta del fondo para hablar con Elena y conseguir la **Conversación opcional 1**. Mira a la izquierda para ver una señal de madera, espera a que se acerque Elena para que la lea y habla con ella para conseguir la **Conversación opcional 2**. ①

Sube a la estructura de piedras del centro del pantano, salta a la madera y ve saltan-



do hacia las demás a la derecha hasta llegar a una que tiene una jaula con un esqueleto que puedes examinara para conseguir el **Tesoro Daga mogola pequeña**. Vuelve a la estructura de piedras y salta por las maderas hasta el muro del fondo. Escala la fachada.

Salta al agua y ve a las ruinas de la izquierda pegado a la muralla. Al final de la muralla verás un arco junto a un árbol y el **Tesoro Candelero mogol**. Escala por las maderas hasta entrar en una casa y agáchate para pasar por debajo de los escombros. Ve a la derecha para llegar a un cuarto y en la cama encontrarás la **Nota del diario 1**. Sube a la planta supe-

rior y examina el símbolo del dragón antes de avanzar por la izquierda.

Cruza por el agua e intenta acabar con todos los enemigos que puedas antes de ser detectado. Tendrás que acabar con varias oleadas que aparecen por la zona antes de poder entrar en las cuevas del fondo. Entra en la cueva, zambúllete en el agua y ve hacia la derecha para volver al exterior.

Salta a la zona inferior y bajo el cadáver del ahorcado encontrarás la **Nota del diario 2**. Al recogerlo podrás hablar con Elena para conseguir la **Conversación opcional 3**. Ve hasta el edificio del fondo, cruza al

otro lado del río y ve hasta el otro extremo para encontrar el **Tesoro Caja circular mongola** junto a un árbol. Usa la cuerda para subir por las rocas y empuja la caja para que la corriente la arrastre hasta el edificio del fondo. Sácala del agua usando la cuerda y escala por ella para llegar al tejado. Al poco de avanzar do se derrumbará y acabaréis en el río.

Nada más llegar al río debes hablar con Elena para conseguir la **Conversación opcional 4** ②. Nada hacia la estatuas de los ángeles y bucea para encontrar el **Tesoro Tocado mogol** en una esquina del edificio por el que debes avanzar. Una vez dentro, escala por la pared del fondo para llegar a un cuarto y examina la figura que ves encima de una cómoda. En el siguiente pasillo examina la estufa para conseguir la **Entrada del diario 1**. Ve al otro extremo del pasillo y mira detrás del sofá para encontrar el **Tesoro Cáliz de latón español**. En la siguiente habitación encontrarás la **Nota del diario 3** encima de un escritorio y también otra figurita. Entra por la chimenea y avanza hasta salir al exterior.

Ve hacia la izquierda y examina cualquiera de los cañones antes de entrar en la siguiente mansión. Pasa a la siguiente

zona, ve hacia el lado izquierdo y salta hacia el río de tal forma que puedas llegar al otro lado antes de que la corriente te arrastre. Espera a que venga Elena para ayudarte en el contrapeso para poder cruzar. Avanza hasta el fondo y salta al río para subir por la columna hasta el piso superior. Ve hasta el fondo y empuja la estantería para que Elena pueda subir y mueve la estantería que bloquea el camino para avanzar.

Avanza por el pasillo y examina el cuadro que ves a la izquierda. Entra por la primera puerta del pasillo. Cuando acabe la escena recoge el papel que tenía Elena en las manos para conseguir la **Nota del diario 4**. Examina el centro de la mesa para conseguir la **Entrada del diario 2**. En la siguiente sala examina la chimenea para conseguir la **Nota del diario 5** antes de volver al exterior.

Escala por el muro hasta arriba y echa un vistazo al camión que se ve a lo lejos. Rodea el edificio hasta el fondo para encontrar unos cañones que puedes examinar y también el **Teso-**



ro Elefante pintado mogol en una esquina de la casa ③. Entra en la casa y avanza hasta un salón. Antes de nada habla con Elena para conseguir la **Conversación opcional 5**. Examina el arpa y el piano antes de saltar por el agujero del otro lado.

Examina los escombros junto a la puerta y recoge las armas que veas. Sube la escalera central y sigue a Elena. Cuando intentéis abrir una puerta, seréis emboscado por varias oleadas de enemigos. Elimínalos y termina de abrir la puerta. Nada más cruzarla verás una escena en la que Elena coge una carta. Cuando termine de leerla recógela para conseguir la **Nota del diario 6** antes de entrar en la siguiente sala.

Sube por la escalera de caracol y ve hasta el fondo para encontrar el **Tesoro Vajilla mongola** sobre un escritorio. Vuelve a la planta baja y examina el escrito de la pared, recoge el mechero de Sam en la zona circular del fondo, la estatua y las espadas cruzadas para que Elena termine descubriendo el pasadizo secreto.



CAPÍTULO 19

EL DESCENSO DE AVERY

Avanza por el túnel, examina las huellas que verás en el suelo y avanza hasta llegar a una sala con una trampa. Para cruzar la trampa solo debes ir pisando en las baldosas que tienen huellas.

En la siguiente sala ve hacia la izquierda e intenta apartar los escombros. Trata de mantener encendida la linterna y espera a que sea Elena la que te consiga una antorcha. Impúlsala para que suba por la columna central, avanza por el siguiente túnel hasta llegar a otra cueva.

Examina los esqueletos que tienes delante, avanza hacia la izquierda y sigue por la cueva hasta ver unas momias. Cuando te acerques a ellas tendrás que realizar una voltereta hacia atrás para evitar la trampa. Sigue por el pasillo esquivando más trampas y baja por la rampa de la izquierda.

Terminarás llegando a otra sala con esqueletos y debes ir hacia la derecha. Ten cuidado con el tramo porque está lleno de trampas y en la sala del fondo te esperan más. En esta sala verás dos caminos que van hacia la derecha. Primero debes ir al que está más a la izquierda para bajar por unos escalones de piedra, junto al último encontrarás el **Tesoro Jarrón de piedra antiguo 1**.

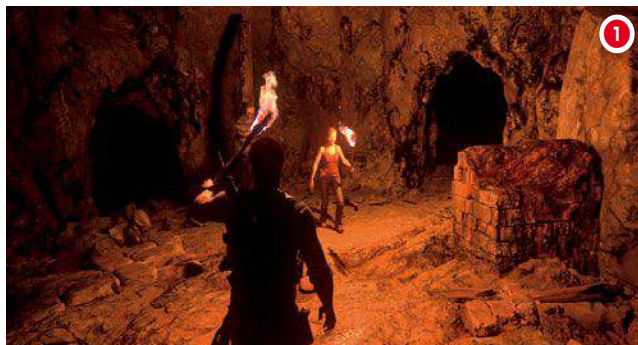
Vuelve a subir y ve por el otro pasillo hasta una zona en la que verás unas bengalas azules. Según vayas a la izquierda llegarás a unos túneles en los que te encontrarás con soldados. Debes ir avanzando hasta llegar a una zona inferior tras derrotar a un enemigo que lleva armadura y ametralladora pesada.

Date la vuelta según caes y pasa por entre las plantas. Ve al fondo y examina la puerta para encontrar una llave y una car-

ta. Avanza hacia la derecha hasta caer a otra zona y prepárate para una doble trampa. Sigue hasta ver las estatuas de unas sirenas y ve a la izquierda para encontrar el **Tesoro Garrote decorativo mogol 2** sobre unos barriles. Sigue el camino a la derecha hasta otra trampa.

Para cruzar esta trampa debes comenzar por la segunda baldosa de la izquierda, luego hacia arriba hasta llegar al hueco del suelo, tres veces a la derecha, una hacia arriba, una hacia la derecha y finalmente hacia arriba para cruzar.

Avanza por el siguiente túnel y abre la puerta del fondo. Tras la escena, balancéate sin parar y prepárate para pulsar **▲** y coger la espada para cortar las cuerdas. Cuando escapes tendrás que pasar corriendo el siguiente pasillo para evitar las momias trampas. Tras una aparatosa caída...



CAPÍTULO 20

SIN ESCAPATORIA

Avanza por la cueva y sube por las rocas de la derecha, avanza por el desfiladero hasta ver un punto en el que tienes que usar la cuerda. Antes de hacerlo, sube a la roca de la derecha y salta hasta la siguiente para encontrar en ella el **Tesoro Colgante de flor de jade**. ❶

Al usar la cuerda tendrás una escena en la que verás a tu hermano siendo perseguido por los enemigos. Desde este punto se iniciará una larga sección en la que tendrás que ir acabando con enemigos por varias zonas e incluso usar un par de RPG para destruir los vehículos más grandes.

Cuando el grupo esté reunido de nuevo avanza hasta llegar a una zona con casas. Al bajar la primera escalera date la vuelta y entra en la primera casa de la izquierda. Dentro encontrarás el **Tesoro Jarra de cerámica bellarmine**. Vuel-

ve junto a tu grupo y pulsa L3 para mirar hacia el hidroavión. Salta a la zona del agua y según avanzas sitúate bajo la casa de la derecha y entra en su interior a través del agujero que ves en el suelo ❷. Dentro de la casa encontrarás el **Tesoro Jarrón de jade recio**.

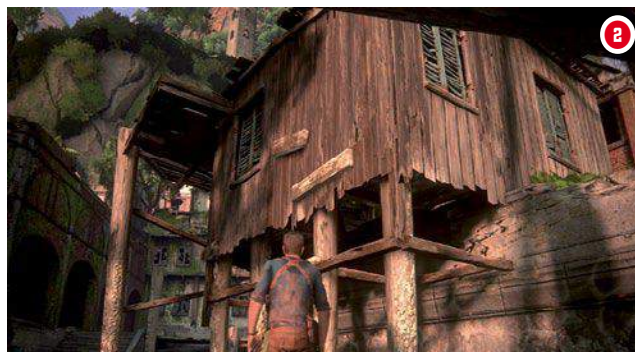
Vuelve junto a tu grupo, empuja el carro hasta el otro extremo y sube por él para llegar a otro edificio. Ve hacia la derecha según entras y escala por la pared para llegar arriba y salir por la ventana para llegar a la siguiente zona.

Sigue al grupo y usa la cuerda en la pasarela que ves a la derecha para que a Nathan se le ocurra la forma de cruzar la zona. Después, empuja la madera que ves junto a Sam para poder saltar al otro lado. Espera a que el grupo se sitúe en la pasarela y usa la cuerda para atraerlos. Cuando todos ha-

yan cruzado cuélgate de la pasarela e intenta cruzar al otro lado para disfrutar de una nueva escena.

Avanza hacia la derecha y antes de pasar por debajo del tercer arco de piedras entra en la casa de la derecha. Nada más entrar mira en la mesa de la derecha para encontrar la **Nota del diario 1**. Sube por la escalera de madera que verás en el pasillo del fondo para encontrar el **Tesoro Jarrón con boquilla pintado** encima de una cómoda.

Vuelve a la calle y avanza hasta ver una estatua, según la miras de frente ve hacia la izquierda y entra por el agujero que ves en la fachada de la casa para encontrar el **Tesoro Botella de perfume mогоla**. Vuelve a la calle y empuja el carro de madera para tener una escena que dará por terminado el capítulo.



CAPÍTULO 21

EL GUARDIÁN DE MI HERMANO

Avanza por la zona y escala la montaña. Un poco más adelante verás unas huellas en el suelo que debes examinar. Usa la cuerda para colgarte de la primera rama y en date la vuelta para saltar a la roca más alta del camino por el que acabas de llegar, en esta roca encontrarás el **Tesoro Pájaro esmaltado mogol**.

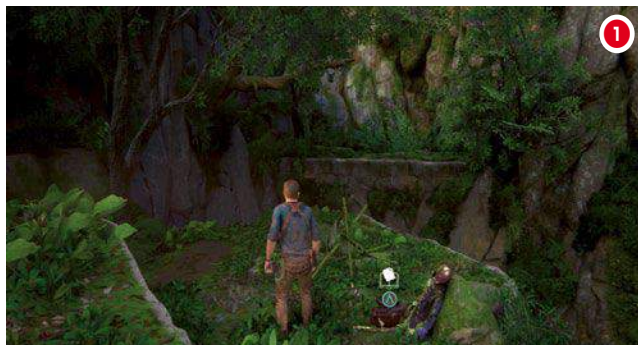
Sigue avanzando por varias zonas de escalada hasta llegar una hoguera que está apagada. Mira hacia la derecha para ver un esqueleto que debes examinar para conseguir la **Nota del diario 1** y luego cruza a la siguiente montaña. ❶

Sigue por la montaña hasta caer por una rampa, más adelante llegarás a una cueva con agua. Antes de subir por la pared de la izquierda examina los barriles de la derecha para encontrar el **Tesoro Jarrón de piedra**.

Sigue por la cueva hasta que tengas que atar la cuerda a una madera de la pared y veas un barco pirata en el fondo de la cueva. En vez de ir por la pared que tiene agujeros, mira bajo el arco de piedras por el que acabas de bajar para ver un saliente de color blanco ❷, debes calcular el balanceo de tal forma que te puedas colgar de ese saliente para encontrar el **Tesoro Fruta extraña** dentro del siguiente túnel.

Sigue el camino por la pared de agujeros hasta caer a un lago. Antes de pasar por entre las rocas que ves al fondo ve por el camino de la derecha pa-

ra encontrar el **Tesoro Caja de Rajastán**. Avanza por entre las rocas y sigue por la siguiente gruta hasta tener una escena, cuando vuelvas a la superficie completará el capítulo.



CAPÍTULO 22

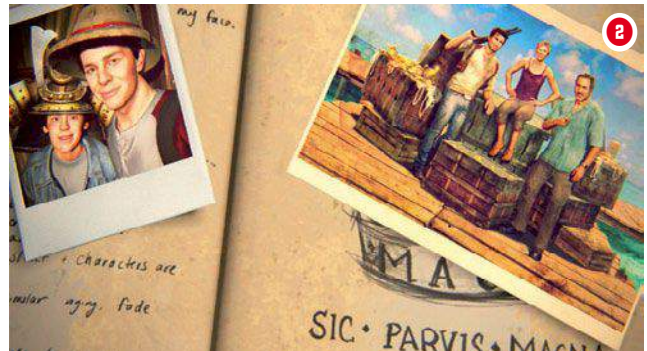
EL DESENLAZ DEL LADRÓN

Salta al agua y nada hacia el barco hasta que se genere una explosión. Antes de seguir avanzando mira hacia la derecha, porque tienes que encontrar una cueva bajo el agua ❶. Cuando la hayas localizado tendrás que nadar por ella para encontrar el **Tesoro Pendiente de huevo mogol**. Cuando tengas el tesoro en tu poder, vuelve a la superficie antes de que te quedes sin aire. Con lo poco que te queda, no es cuestión.

Nada hacia el barco y entra por el agujero que generó la explosión. Verás en el suelo un el cadáver que debes examinar. Después, sube la escalera para llegar a la cubierta del navío cubierta y déjate caer por el hueco que verás a la izquierda. De este modo para llegarás a una sala con muchos tesoros, aunque ninguno que te interese. Sal por la puerta que ves al fondo para llegar a otra zona del barco y ver una escena.

Cuando acabe la escena se iniciará el combate final del juego. Para superarlo sin demasiados problemas, debes fijarte en cómo ataca tu enemigo y centrarte en pulsar el botón correspondiente. Si consigues esquivar un par de ataques seguidos podrás contraatacarle.

Repite esta misma operación hasta que consigas derrotarle y comenzará la escena con la que acabará este capítulo.

FINAL
EPILOGO

Este capítulo se basa sólo en la exploración y en conseguir la última conversación opcional del juego por lo tanto puedes disfrutar con tranquilidad y de paso conseguir información de lo que ha pasado en los últimos años. Si quieres puedes investigar toda la casa o puedes salir directamente e ir hacia el em-

barcadero. Revisa la caja de alimentos y habla dos veces con el perro para conseguir la **Conversación opcional 1**.

Ahora ve hacia la otra casa que ves en la zona, registra todo lo que quieras y cuando quieras acabar el juego registra el libro que ves sobre la mesa

del fondo. Bajo el libro encontrarás una llave que debes usar para abrir el armario que ves a la derecha, una vez más revisa todo lo que quieras.

Cuando revises la calavera podrás revisar un libro blanco y al hacerlo comenzará la escena final del juego. ❷



**¡Archívalas en las
cajas de tus juegos!**

axel springer 

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 211

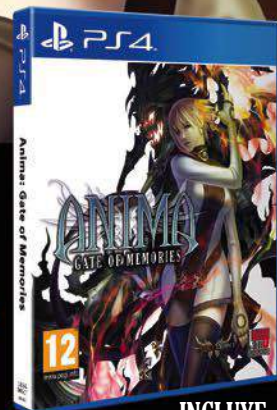
EN UN LUGAR HECHO DE LAS
MEMORIAS DE LAS PEORES
PESADILLAS SÓLO UNA JOVEN
QUE HA PERDIDO SU PASADO,
Y EL MONSTRUO QUE PODRÍA
DESTRUIR NOS A TODOS SON
LOS ÚNICOS QUE PUEDEN
SALVAR NOS.

ANIMA

GATE OF MEMORIES

Ve más allá de la fantasía. Ve más allá de los recuerdos.
Descubre el secreto de ANIMA: GATE OF MEMORIES

A LA VENTA EN JUNIO 2016



INCLUYE
MANUAL EXTENDIDO CON ARTE
CONCEPTUAL + CD BANDA SONORA

Anima: Gate of Memories es un Action RPG en tercera persona que cuenta la historia de dos seres vinculados por un pacto involuntario, un monstruo de leyenda y una joven que ha perdido su pasado. Obligados a permanecer juntos, sus vidas tomarán un giro oscuro cuando se involucren en una guerra en la sombra donde serán protagonistas involuntarios.



badlandindie.com



"PS", "PlayStation", "PS4", and the PS Family logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Anima Project © Carlos B. Garcia. Published by BadLand Games. Distributed by BadLand Games and its subsidiaries. Developed by Anima Project. All rights reserved.